HQ • SCOOBY ENFRENTA O FANTASMA DO MUSEU DE CERA

Abril

RECREIO

27º Prêmio Abril de Jornalismo

• RECREIO • Revista do Ano

R$ 5,90
Ano 4 • Nº 176
24/7/2003

Mundo GIZ

Vê se capricha!

Desenhos mágicos viram realidade nessa série da TV

TEM PEIXE FORA D'ÁGUA

Nemo está no Game Boy Advance

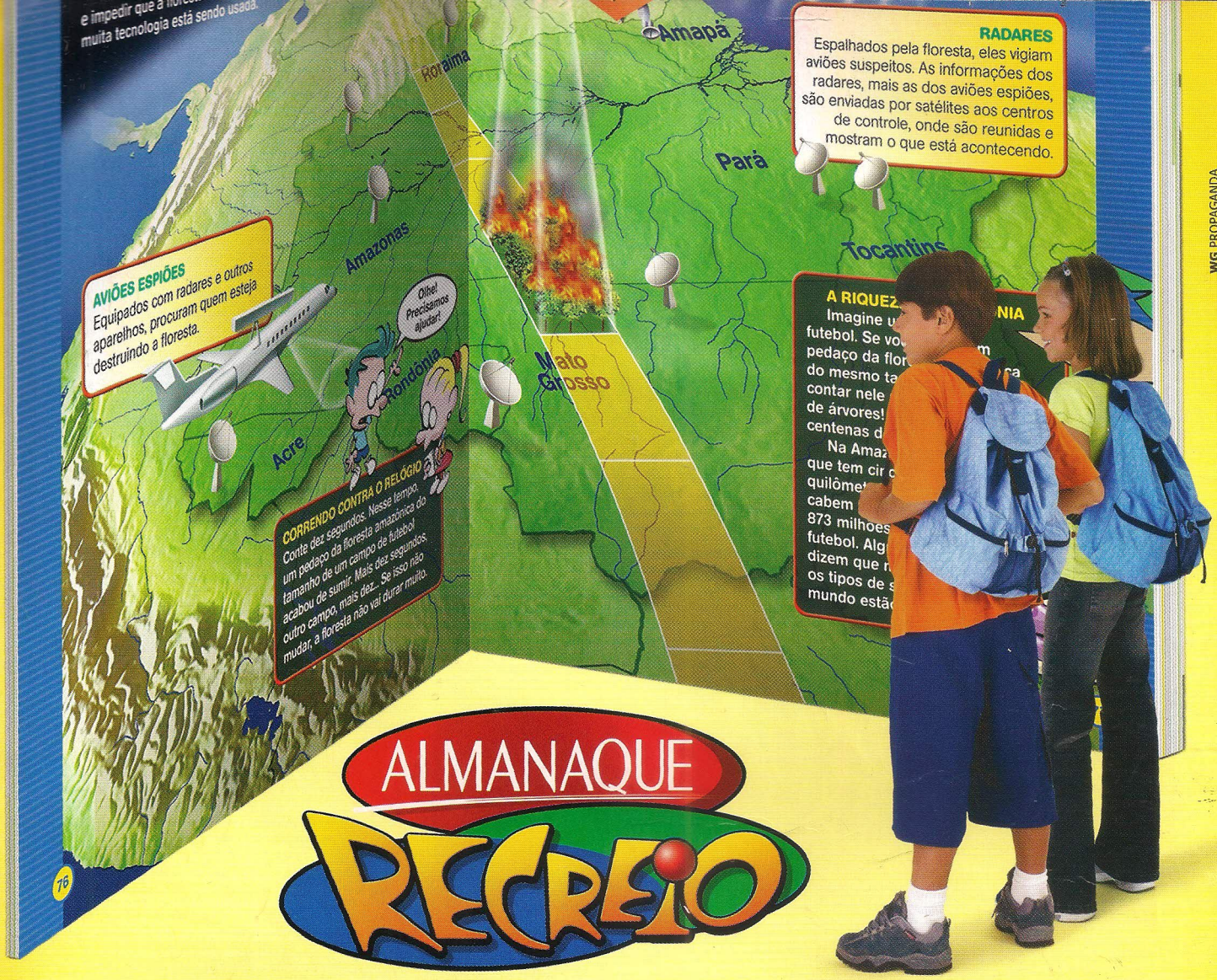
www.RECREIONLINE.com.br

GRÁTIS

Envelope-surpresa com:

- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi

ISSN 1517-7467 12788/1 00176
9 771517 746002



ALMANAQUE RECREIO

Faça sua pesquisa escolar brincando!

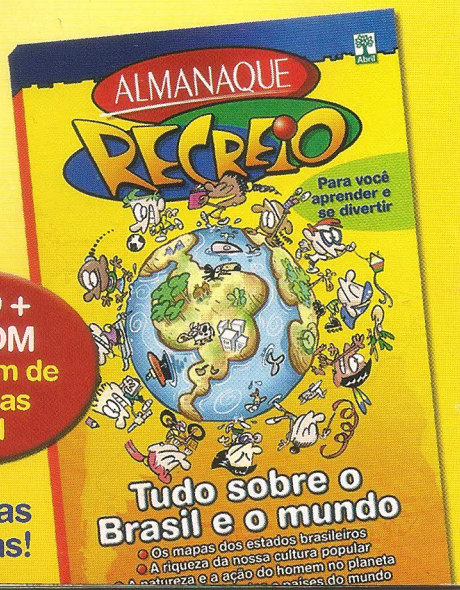
EDITORA Abril

Chegou **Almanaque Recreio** para você fazer suas lições e trabalhos da escola. É superfácil de consultar! Nele você encontra informações sobre diversos assuntos: **geografia, cultura popular, natureza, população, cidadania, religião, meio ambiente, astronomia e artes**. Você ainda leva um **CD-ROM** com todos os textos, mapas e bandeiras para consultar, copiar e imprimir. E o mais legal: o CD-ROM vem com um **Álbum de Figurinhas Virtual**. Para preenchê-lo você precisará responder a perguntas de conhecimentos gerais. Assim você aprende e se diverte ao mesmo tempo!

LIVRO + CD-ROM com álbum de figurinhas virtual

Só R$ 24,90

Já nas bancas!



WG PROPAGANDA

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 TESTE — **Universos paralelos**
Em qual deles você gostaria de viver?

8 NA TV — **Desenhos que viram realidade**
Entre no Mundo Giz, a nova série da TV.

11 CIÊNCIA — **Outros mundos**
A teoria dos múltiplos universos.

12 NATUREZA — **Nuvens no chão**
Descubra como surge a neblina.

14 GAMES — **O game está para peixe**
Procurando Nemo no Game Boy Advance.

16 PASSATEMPO — **Enigma**
Um desafio assombrado.

17 ERA UMA VEZ — **O que há em um nome?**
Uma história de Tatiana Belinky.

18 PROFISSÕES — **Aperte o cinto**
Veja como se tornar um piloto de avião.

20 PASSATEMPO — **Cadê?**

24 PARA BRINCAR — **Gesso de mentira**
Faça um para surpreender seus amigos.

26 BICHOS — **Pernalta desajeitada**
Conheça a saracura.

28 ROCK ANIMAL — **Antes e depois**
Pedras que se transformam.

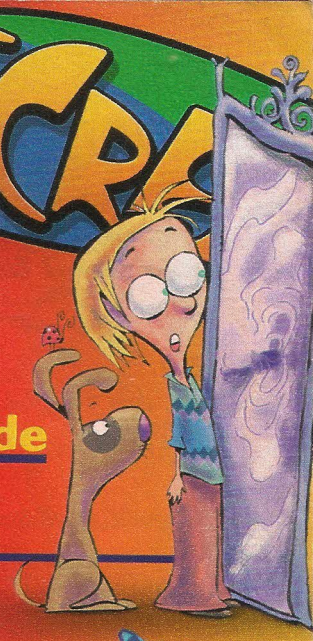
29 **QUADRINHOS**

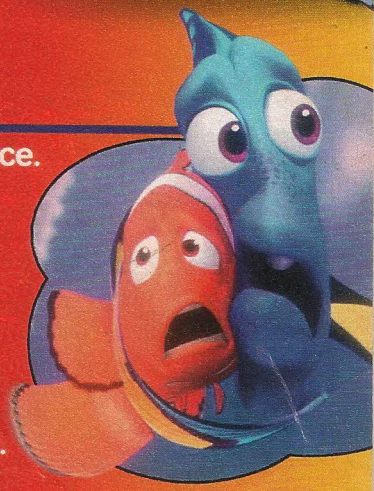
37 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

39 PASSATEMPO — **Labirinto**
Encontre a nave certa.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**





CAPA: DIVULGAÇÃO / © SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

COMO É FEITA A MAIONESE?

Eduardo de Oliveira, 9 anos
São Paulo – SP

O processo de fabricação da maionese industrial começa com a mistura de óleo e ovos. Depois, são acrescentados sal, açúcar, suco de limão, óleo essencial de mostarda e vinagre. Daí, a maionese é batida até que todos os ingredientes se misturem bem e o creme ganhe consistência.

COMO O BEIJA-FLOR VOA PARA TRÁS?

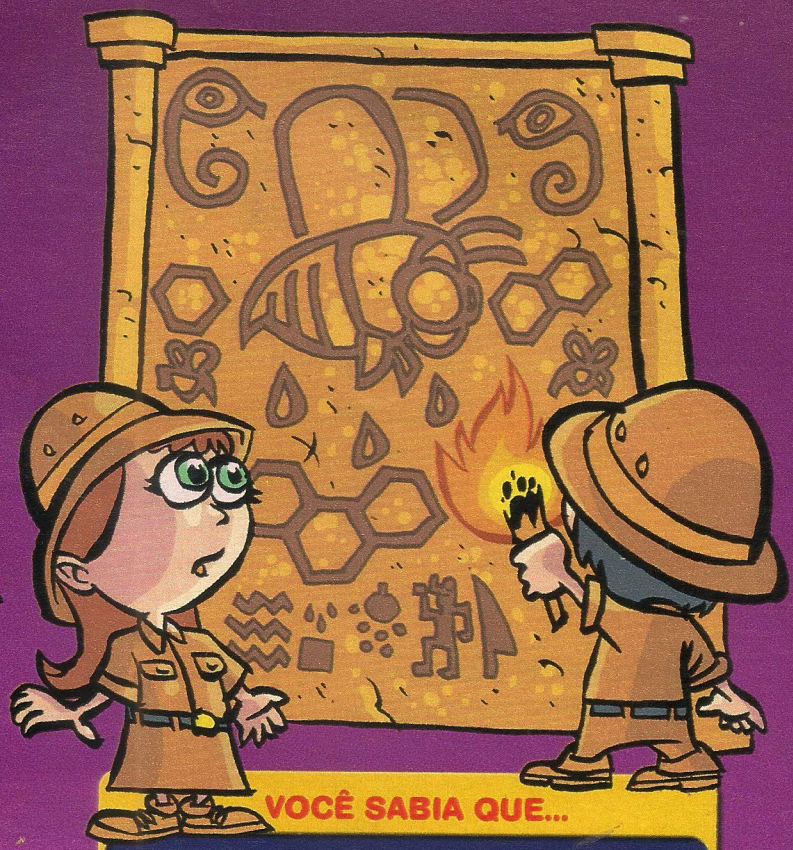
Joelma R. de Melo
Águas Belas – PE

O beija-flor é capaz de voar para trás graças ao formato das suas asas, que permite movimentos em diferentes direções. Enquanto outras aves só mexem as asas para cima e para baixo, o beija-flor é capaz de fazer movimentos de hélice, desenhando um oito com a ponta das asas. Ele também pode ficar parado no ar enquanto suga o néctar das flores. Dependendo da espécie, chega a bater as asas mais de 80 vezes por segundo!

QUEM INVENTOU O BIQUÍNI?

Raquel Dutra
Recife – PE

Ele foi criado pelo estilista francês Louis Réard, em 1946. O nome da roupa de banho foi tirado de um pequeno atol chamado Bikini, que fica nas Ilhas Marshall, no oceano Pacífico.



VOCÊ SABIA QUE...

Os egípcios foram os primeiros a criar abelhas para conseguir mel? Ele era usado para adoçar bolos, cerveja e vinho.

CONSULTORIA:
GLAYSON BENCKE (ornitólogo do Museu de Ciências Naturais da Fundação Zoobotânica do Rio Grande do Sul) e SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR DA ARISCO.

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

DO QUE OS BESOUROS SE ALIMENTAM?

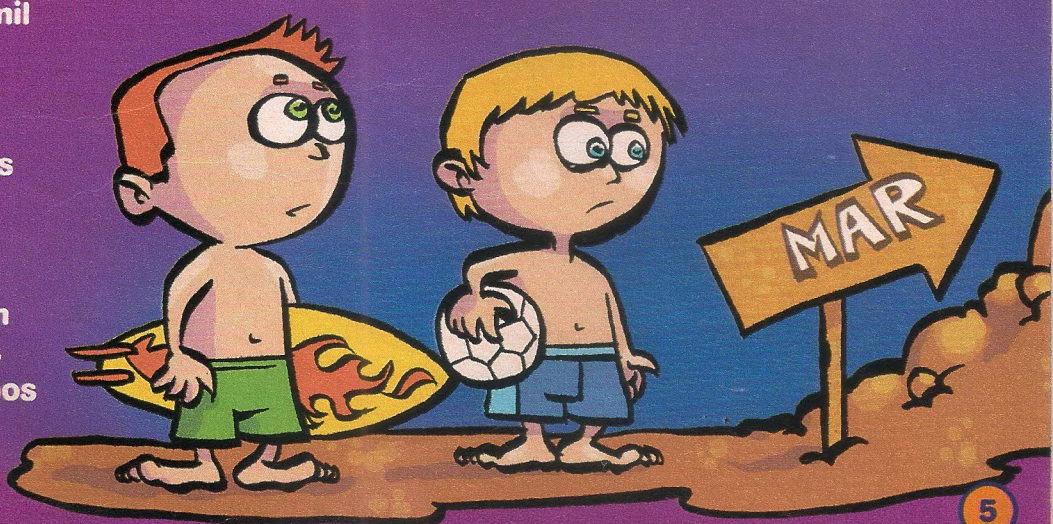
Mateus Moura
Feira de Santana – BA

Existem cerca de 250 mil espécies de besouros e a dieta delas varia bastante. Alguns tipos comem plantas e outros caçam pequenos animais como insetos, peixinhos e lesmas. Há os que se alimentam de fungos e também os que preferem organismos já mortos e algas.

QUAIS SÃO OS PAÍSES BAIXOS? POR QUE SÃO CHAMADOS ASSIM?

José Roberto de Oliveira
Por e-mail

Países Baixos é um outro nome da Holanda. Ela é conhecida por esse nome porque parte do seu território fica abaixo do nível do mar. O nome no plural vem das 12 províncias da Holanda, que seriam os tais países baixos.



MUNDOS

Solte a imaginação e descubra que tipo de universo maluco mais combinaria com você.

1 **Se olhasse para um espelho mágico, o que você veria refletido?**

- Um príncipe ou uma princesa.
- Você mesmo em uma versão especial para computador.
- Você, com roupas de outra época.
- Você exatamente como é e, logo atrás, uma paisagem muito colorida.

2 **Que prêmio você mais gostaria de ganhar em um concurso?**

- Um jogo de realidade virtual avançado que pudesse levá-lo a qualquer mundo.
- Uma viagem em uma nave espacial.
- Uma ilha só sua com todos os animais do mundo.
- Um castelo com os cenários de seu filme predileto.

3 **Se pudesse programar seus sonhos, como eles seriam?**

- Teriam bichos malucos, rios de milk shake e árvores de doces.
- Você poderia voar, nadar e dar grandes saltos enquanto lutasse contra vilões.
- Você viajaria para o futuro, para o passado e para qualquer lugar do mundo em um piscar de olhos.
- Você encontraria seus personagens favoritos de livros, desenhos e filmes.

4 **Qual programa é o mais legal nas férias?**

- Viajar para qualquer lugar diferente.
- Ler e ver filmes à vontade.
- Fazer passeios e entrar em contato com a natureza.
- Jogar muito videogame!

5 **Qual destas matérias é mais legal?**

- Estudos sociais.
- Ciências.
- Português.
- Computação.

6 **Que tipo de filme você mais gostaria de fazer?**

- A história de um herói que consegue se comunicar com os animais e as plantas.
- Um filme cheio de efeitos especiais computadorizados, com cenas de ação muito radicais.
- Uma aventura que mostrasse como as pessoas viviam antigamente.
- A história de algum personagem famoso, como Robin Hood.

7 **Faça de conta que se meteu em uma enrascada em seu universo imaginário. Para escapar, você:**

- Faria um cálculo para descobrir uma passagem para voltar à realidade.
- Pegaria carona com uma ave até um portal para o mundo real.
- Inventaria logo um final feliz para a história, afinal foi você quem criou esse mundo.
- Juntaria pontos e conseguiria energia para uma fuga espetacular.

DIFERENTES

8 **Você gostaria mais de conversar com:**

- ♥ Seu bicho de estimação.
- ★ Uma pessoa que aparece em uma fotografia antiga.
- ● Um amigo inventado por você no computador.
- ◆ Seu herói predileto do cinema.

9 **Se descobrisse que tudo o que escreve em seu caderno novo se torna realidade, você escreveria:**

- ♥ Sei a linguagem dos bichos.
- ★ Tenho uma máquina do tempo.
- ◆ Posso entrar na história que eu quiser.
- ● Invento um mundo no computador.

10 **Qual destes vilões parece mais apavorante?**

- ● Um especialista em informática que usa seus conhecimentos para o mal.
- ♥ Um escorpião gigante.
- ◆ Uma bruxa disfarçada de fada.
- ★ Piratas prontos para atacar.

RESULTADO

SE MARCOU MAIS ♥

Você é ligado à natureza e seu mundo de fantasia seria bem maluco. Bichos agiriam como gente e as plantas falariam. Você se divertiria bastante nesse universo imaginário e se livraria de armadilhas incríveis.

SE MARCOU MAIS ●

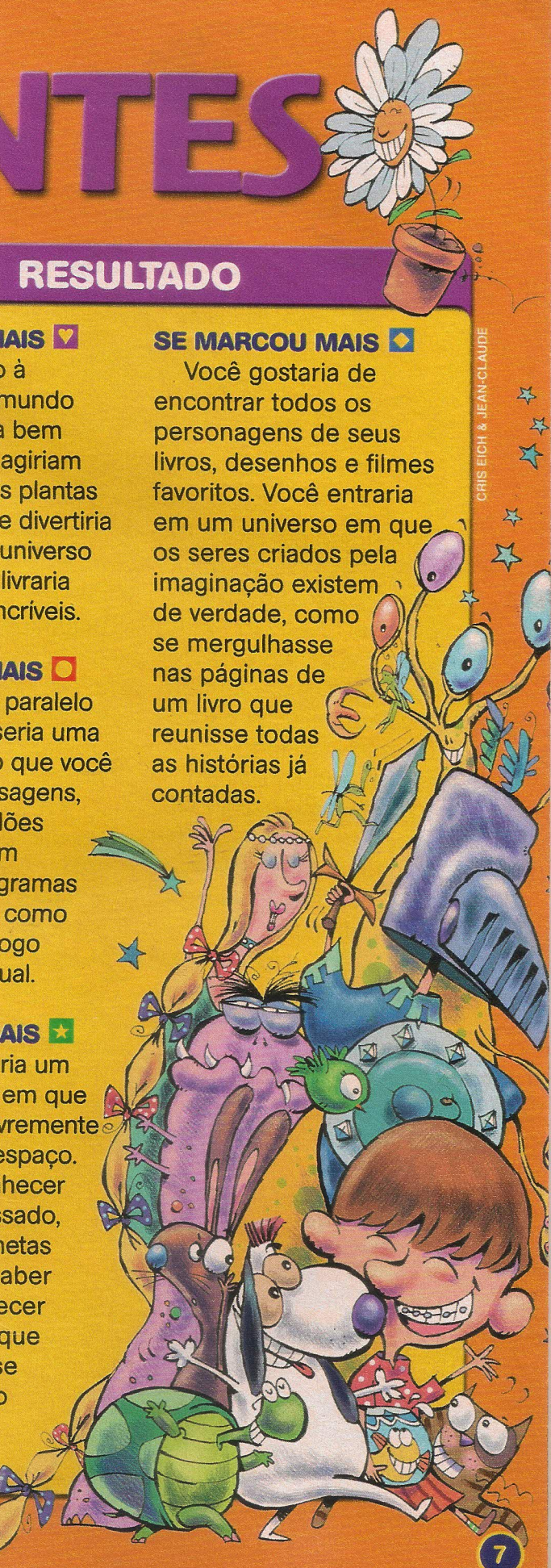
Seu universo paralelo provavelmente seria uma versão digital do que você vive hoje. As paisagens, os amigos, os vilões e até você seriam criações de programas de computador, como em um grande jogo de realidade virtual.

SE MARCOU MAIS ★

Você escolheria um mundo paralelo em que pudesse viajar livremente no tempo e no espaço. Conseguiria conhecer os povos do passado, passear por planetas distantes e até saber o que vai acontecer no futuro. Será que se você mudasse algo no passado transformaria o presente?

SE MARCOU MAIS ◆

Você gostaria de encontrar todos os personagens de seus livros, desenhos e filmes favoritos. Você entraria em um universo em que os seres criados pela imaginação existem de verdade, como se mergulhasse nas páginas de um livro que reunisse todas as histórias já contadas.



CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

NA TV

Rabiscos PODEROSOS

Viaje para o Mundo Giz, um lugar onde os desenhos viram realidade.

Experimente desenhar uma floresta e vá passear por ela com sua bicicleta... Impossível? Não em **Mundo Giz**, uma nova série da TV que mostra um mundo mágico todinho desenhado.

Nesse lugar, tudo o que já foi escrito em um quadro-negro e depois apagado ganha vida. O resultado é um universo maluco em que bonecos, dragões chineses e vários personagens convivem em praias, pirâmides, labirintos e outros ambientes, uma espécie de universo paralelo onde as coisas acontecem ao mesmo tempo que no mundo real.

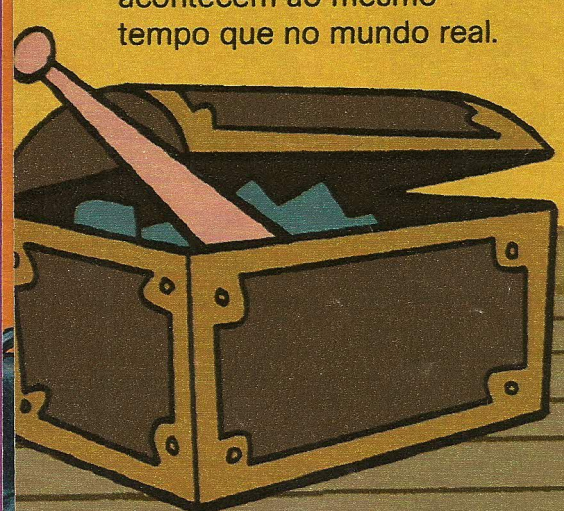
Nenhum humano sabia da existência do Mundo Giz, até que um menino chamado Rui ficou de castigo na escola e por acaso descobriu um pedaço de giz mágico, o único objeto capaz de abrir os portais para esse mundo.

Rui é o garoto certo para ter um tesouro desses nas mãos. Ele adora desenhar e passa o tempo fazendo rabiscos nas paredes, nas ruas e em todas as folhas de papel que encontra pela frente. No Mundo Giz, esse talento é muito bem-vindo.

Com o giz mágico ele tem um poder especial: pode criar o que quiser apenas com alguns traços e livrar todo mundo das encrencas e dos monstros esquisitos que vivem por lá. Por isso não é para menos que ele seja tratado como um herói do lugar.

E o melhor de tudo é que ele tem o único estoque de giz mágico do mundo real. Com essa poderosa ferramenta Rui pode abrir um portal para o Mundo Giz.

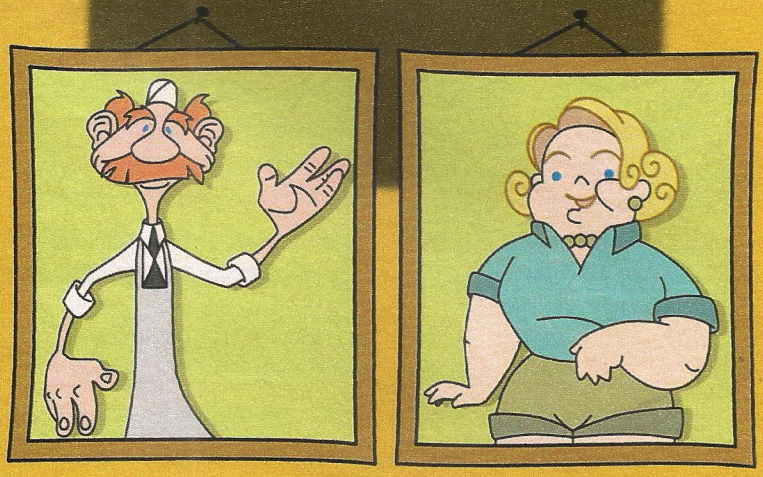
Seus parceiros de aventuras são Patty, uma garota sabichona e única amiga da escola que conhece o segredo, e Snap, um super-herói criado por Rui que ganhou vida. Juntos, formam uma equipe muito legal. O único problema é que Patty e Snap não gostam muito um do outro, já que disputam o lugar de melhor amigo de Rui.



Mundo Giz é exibido pela Nickelodeon todas as sextas-feiras às 18 horas.

DE OLHO NA TURMA

JOE E MILDRED TABOOTIE
São os pais de Rui. Joe é açougueiro e adora o filho. A única coisa que ele não entende é a paixão do menino por desenhos, pois preferia que ele se interessasse mais pelo açougue. Já Mildred é vegetariana e escreve uma coluna para o jornal local dando dicas úteis para os cuidados com a casa.



PATTY SANCHEZ
Habilidosa com números e apaixonada pela ciência, é a única pessoa que Rui levou para conhecer o Mundo Giz. Como passa o tempo todo estudando fórmulas, muita gente acha que ela é um pouco chata. Mas Rui tem uma enorme admiração por ela e, no fundo, uma paixão escondida.

SNAP
Esse herói desenhado por Rui é um amigo perfeito. Ele não sente medo de nada, tem um ótimo senso de humor e encontra sempre uma solução para as mais complicadas situações.

RUI TABOOTIE
Rui tem 10 anos e é parecido com qualquer garoto comum. Adora desenhar, principalmente personagens de histórias em quadrinhos. Mas quando está no Mundo Giz ele se transforma e encara os maiores desafios. Com seus poderes derrota monstros e soluciona todos os problemas.

DIVULGAÇÃO

POR DENTRO DO MUNDO GIZ

Veja como é viver nesse lugar incrível.

DIVULGAÇÃO

Para entrar no Mundo Giz basta que Rui desenhe um círculo em quadros-negros, calçadas ou outro lugar onde alguém tenha desenhado antes. Mas ele tem de observar uma regra importante: depois de usado, o círculo precisa ser apagado para que ninguém descubra o local mágico.

Nesse universo, o dia e a noite são dois lugares separados, já que o Sol não nasce nem se põe.

Os desenhos que são feitos em cenas noturnas fazem parte do Mundo Noite. É para lá que os habitantes que vivem e trabalham no Mundo Dia vão para dormir ou se divertir.

Tudo o que Rui desenha passa a existir de verdade, mas nem por isso se parece com o mundo real. A comida, por exemplo, apesar de saborosa para os habitantes de lá, tem gosto de giz para os humanos.

FAÇA DESENHOS MÁGICOS

Você vai precisar de:

- giz colorido
- cola

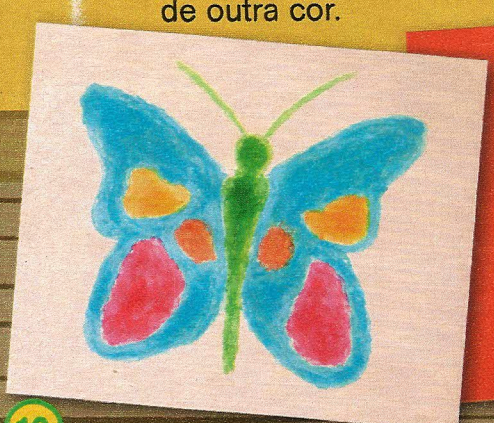
1 Trace um desenho simples em uma folha. Coloque cola em um pires e pinte molhando o giz na cola.

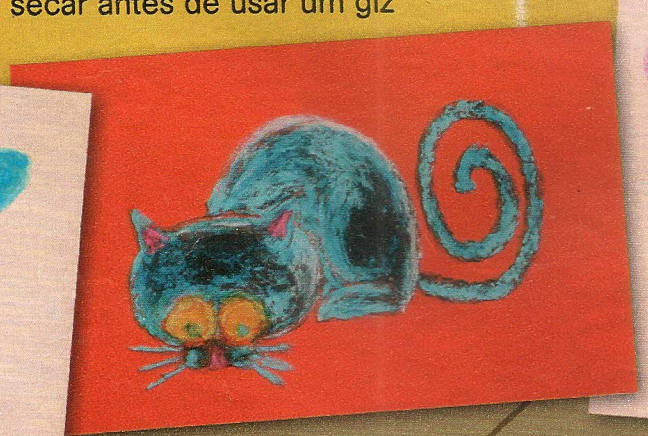
2 Comece pintando a parte interna do desenho e deixe cada cor secar antes de usar um giz de outra cor.

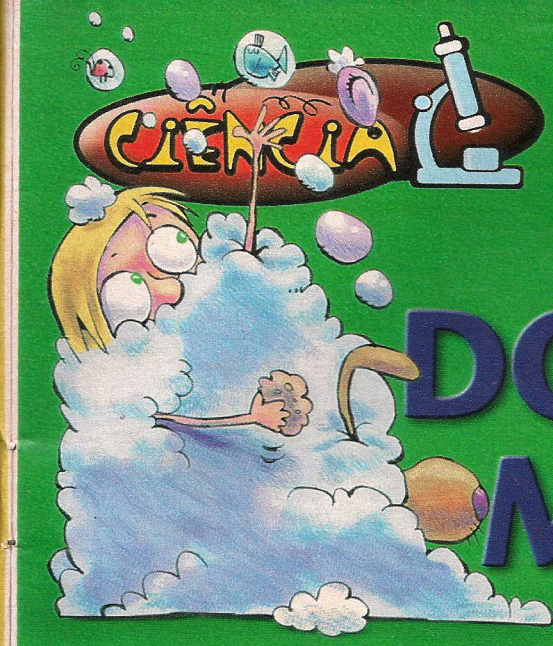
1 Coloque um giz no meio de uma folha de papel dobrada e amasse bem até ele virar pó. Faça o mesmo com bastões de giz de várias cores separadamente.

2 Faça um desenho, passe cola em uma parte dele e jogue o pó de giz de uma determinada cor. Espere secar, passe cola em outra área e jogue pó de outra cor, até pintar todo o desenho.

FOTOS: LEO FELTRAN







Conheça as teorias de cientistas que estão estudando a existência de outros universos.

DO OUTRO MUNDO!

Quando você brinca com seus amigos, muitas vezes inventa mundos de faz-de-conta, diferentes daquele em que vive. Sabia que isso pode não ser só de brincadeira?

Alguns cientistas acreditam que existem mesmo outros universos além deste em que você está enquanto lê sua revista. Segundo teorias científicas, podem existir infinitos universos, parecidos ou bem diferentes entre si, que formariam um conjunto chamado de multiverso.

Assim, em outro universo, talvez exista alguém igual a você lendo uma revista como esta. Ou alguém como você que pegou a revista, mas desistiu de ler e foi tomar banho. Ou quem sabe há um mundo onde os dinossauros sobreviveram e dominaram a Terra!

O multiverso seria como uma árvore gigantesca, com galhos que vão dando origem a novos galhos. Cada galho seria um universo. Até onde se sabe, não é possível mudar de um galho para outro e entrar em outro universo.

Muitos pesquisadores fazem experiências para tentar provar a existência desses mundos. Eles acham, por exemplo, que algumas regiões do espaço, os buracos negros, podem ser pontes entre os universos. Mas ninguém conseguiria sobreviver se tentasse atravessar um deles.

Ou seja, com os conhecimentos que se tem hoje, ninguém conseguiria visitar um outro universo e voltar para contar a história como faz Rui, o herói do desenho animado Mundo Giz.

CONSULTORIA: AMANCIO FRIAÇA (astrônomo da USP)

CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

NATUREZA

Nuvens do chão

Acenda os faróis e veja como se forma a neblina.

Isto já pode ter acontecido com você: de repente, durante uma viagem, um monte de nuvens aparece na frente do carro e não dá para ver mais nada... Nem a estrada! É a neblina.

Quando ela é muito forte, não são apenas os automóveis que ficam impedidos de rodar, mas também os navios não conseguem chegar aos portos e nem os aviões podem pousar.

A neblina se forma quando o ar esfria e se condensa, quer dizer, passa do estado de vapor para o de uma névoa feita de gotinhas de água.

É o mesmo que ocorre no vidro das janelas nas noites de inverno. O ar frio do lado de fora esfria o ar mais quente do lado de dentro, fazendo com que o vapor se condense e os vidros fiquem embaçados pelas gotinhas de água. Dá até para desenhar com os dedos!

A neblina pode se formar de várias maneiras. Geralmente ela aparece perto do solo, pois a Terra solta o calor absorvido durante o dia, aquecendo o ar próximo ao chão, que muitas vezes encontra uma camada de ar mais frio acima.

Por isso é mais comum ver neblina logo depois do pôr-do-sol, quando o ar próximo da superfície começa a esfriar.

Se o nevoeiro for bem forte, daqueles que deixam a gente sem enxergar nada, ele pode durar até o dia seguinte. E, quando existe muita poeira no ar, ela gruda nas gotinhas de água e a neblina aparece ainda mais depressa e fica mais espessa.

TIPOS DE NEBLINA

DESLIZANTE

CORBIS/STOCKPHOTOS

Já reparou que os picos estão sempre cercados por neblina? É que no alto a temperatura é mais baixa. Quando o ar quente e úmido sobe pelas encostas dos morros, ele vai esfriando e o vapor se condensa em névoa. Se os ventos soprarem para cima, a neblina pode se juntar às nuvens.

POR DESLOCAMENTO

LAURANCE B. AIUPPY/GETTYIMAGES

A neblina pode aparecer quando uma massa de ar quente e úmido se desloca horizontalmente pelo oceano e encontra uma superfície mais fria no continente. A corrente de ar se resfria e o vapor se transforma em névoa.

DE VAPOR

GARRY HUNTER/GETTYIMAGES

O Sol aquece a água dos mares, rios e lagos. Quando uma camada de ar frio sopra sobre essas superfícies, o ar quente que surge da evaporação da água se condensa e forma um nevoeiro.

VOCÊ SABIA QUE...

- O nevoeiro é um dos símbolos de Londres, na Inglaterra? O clima por lá é úmido e a neblina costuma ser tão forte que chega a molhar a roupa. Os ingleses apelidaram esse fenômeno de *fog*, que quer dizer purê de ervilhas.
- As histórias de suspense sempre falam em nevoeiros? É porque eles deixam os lugares mais misteriosos.
- A cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais, também é conhecida pela sua neblina? Como fica no alto, no inverno a névoa recobre as suas ruas e casas.
- As luzes dos faróis ajudam as embarcações a encontrar a costa em noites de neblina?
- Nas regiões polares, às vezes se forma um nevoeiro de cristais de gelo?

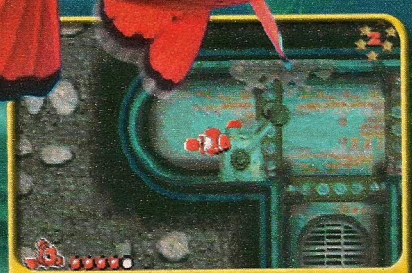
MERGULHE

Brinque com a turma do filme Finding Nemo no Game Boy Advance.

O peixinho Nemo começa essa aventura todo eufórico: finalmente ele vai à escola. Protegido por seu pai, ele não costuma sair muito de casa e fica animado com a chance de conhecer outros peixes e aprender novidades.

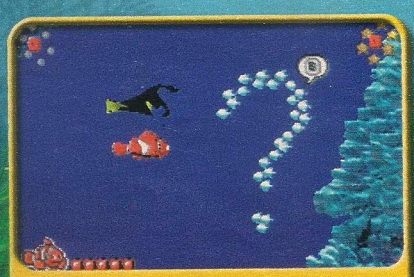
Logo no primeiro dia, Nemo faz amizade com um peixe-espada, uma lula e um cavalo-marinho. Tudo estava dando certo até que eles resolvem sair do grande recife de corais para dar uma volta.

Querendo impressionar seus novos amigos e seu pai, o peixinho se aproxima de um barco e acaba sendo capturado por um mergulhador. Pronto, está armada a confusão. Agora, Marlin vai fazer de tudo para encontrar seu filho, que pode estar em qualquer lugar do oceano ou do continente.



Acione as alavancas para mudar o curso da água e chegar ao final da fase.

Nade o mais depressa que puder nesta fase para acompanhar Crush de perto.



É importante conseguir informações com outros personagens para saber qual caminho seguir.

NESTA AVENTURA

A história segue o roteiro do filme e você pode ser um dos participantes, controlando Nemo, Marlin e Dory, um peixe fêmea muito atrapalhado e que sempre esquece o que está fazendo. Todos têm habilidades parecidas e podem usar o rabo para carregar objetos e a cabeça para destruir obstáculos que impedem a passagem em certas partes do jogo.

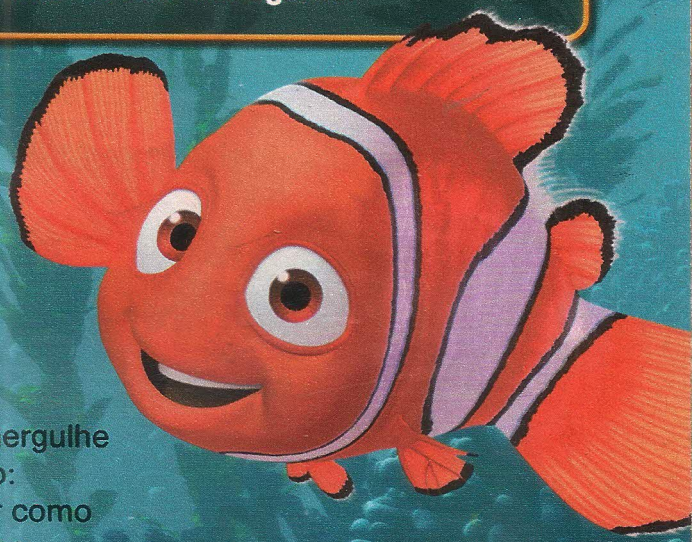
Assim como no desenho, os cenários são bem variados e cheios de vida. Alguns efeitos de luz no fundo da tela dão mais movimento e cor para a aventura.

Os desafios variam bastante. Enquanto em algumas fases você deve se preocupar apenas em desviar de inimigos e de objetos perigosos, como bombas aquáticas, em outras é preciso encontrar personagens perdidos no fundo do mar ou até acionar seqüências de mecanismos de um submarino naufragado. Fique esperto e mergulhe de cabeça no jogo: você vai se divertir como se estivesse mesmo participando do filme.

ÁGUA POR TODO LADO

O game Finding Nemo ganhou versões também para GameCube, Xbox e PlayStation 2. A história é a mesma, mas nos consoles mais poderosos há desafios mais difíceis, o visual é bem detalhado e os gráficos são muito parecidos com os do filme.

O melhor de tudo é que, depois de decifrar enigmas e se livrar de várias encrencas em cada fase do jogo, você pode ver algumas cenas mais divertidas do filme no seu videogame.



Tenha cuidado com as medusas: você só pode encostar na parte de cima delas.

Seja cauteloso ao avistar caranguejos como este: eles pulam bem alto para pegar você.

Rebata as pérolas para dentro do escafandro para completar esta missão.

DIVULGAÇÃO

PASSATEMPO

ENIGMA

Não tenha medo! Siga as pistas e descubra o nome de cada fantasma.

- Arrepio e Calafrio têm alguma coisa na cabeça.
- A cor verde aparece em Assombrildo, Etéreo e Arrepio.
- Assombrildo está com a língua de fora.
- Sustovaldo e Etéreo seguram algo na mão direita.

Resposta na página 42.

ERA UMA VEZ

O QUE HÁ EM UM NOME?

Muita gente não está contente com o nome que ganhou ao nascer, sem ser consultada. Florimundos, Porciúnculas e Urracas, por exemplo, não estão muito felizes com seus nomes tão raros. Mas ninguém era mais infeliz do que um carinha que se chamava, imagine só, JOÃO SETEBUNDAS.

Esse João Setebundas passou a infância, todos os anos de escola, tendo de agüentar as gozações dos colegas. E depois de adulto a coisa não melhorou. Cada vez que ele tinha de assinar uma carta, ou um cheque, ou apresentar um simples documento – carteira de identidade, de trabalho, de motorista, lá vinham os risinhos e as risotas, infernizando a vida do coitado.

Então, um belo dia, João Setebundas não agüentou mais e resolveu mudar de nome. Foi dureza! João Setebundas passou dias, semanas e meses sendo empurrado de um guichê para outro, enfrentando filas intermináveis, escrevendo requerimentos, petições e ofícios em dezenas de vias assinadas. E, em cada cartório, cada "firma reconhecida" lhe custava no mínimo uma gargalhada de gozação, além do preço do tal carimbo...

Até que, por fim, vencidas todas as etapas daquele tremendo "enduro", chegou o momento tão esperado. Solene, o alto funcionário encarregado de seu caso lhe fez a pergunta que iria mudar toda a sua vida:

– Senhor João Setebundas, como deseja chamar-se de hoje em diante?

E o nosso herói, vibrando de felicidade, respondeu em alto e bom som:

– BENEVIDES SETEBUNDAS, Excelência!

E é assim que ele se chama, até hoje. Sem nenhuma bunda a menos.

Texto:
TATIANA BELINKY

Ilustração:
BIRY

PROFISSÕES

Veja como é o trabalho dos pilotos de avião.

PRONTO PARA DECO

Viajar de avião é uma delícia! Passear no meio das nuvens, ver tudo do alto, cruzar distâncias enormes rapidinho...

Não é à toa que ser piloto de avião é o sonho de muita gente. E é a profissão certa para quem adora viajar e conhecer lugares diferentes.

Mas nem tudo é diversão lá em cima. Antes de decolar é preciso muito estudo e dedicação.

A partir dos 16 anos de idade, quem quer ser piloto pode começar a fazer cursos teóricos para aprender sobre meteorologia, navegação, motores e regras de trânsito aéreo.

Depois vem a parte prática. No início, o aluno sempre voa com um professor ao lado, como todo mundo faz para aprender a dirigir. Mas após algum tempo ele passa a voar sozinho em aviões e helicópteros.

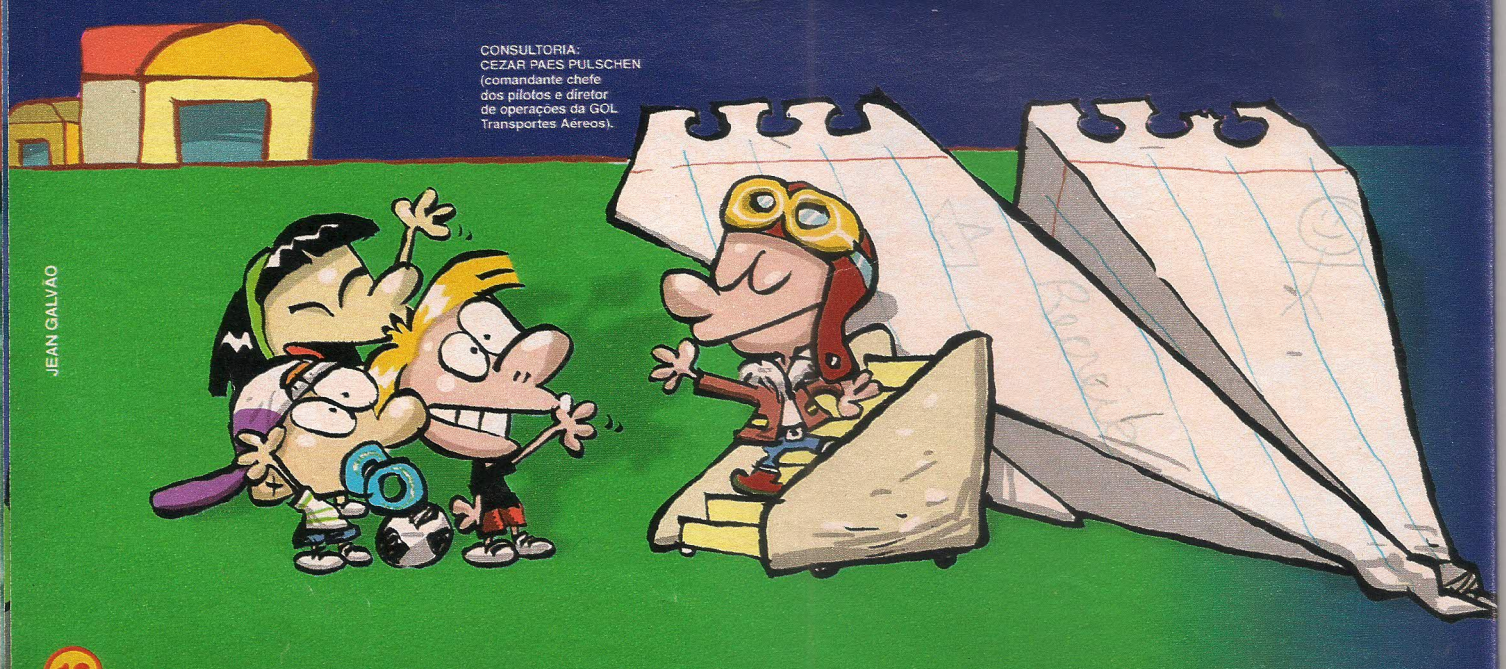
Para se tornar um profissional é preciso completar muitas horas de vôo em simuladores e aviões pequenos.

Quanto mais experiência, mais tipos de aviões o aviador poderá pilotar.

Para trabalhar em uma companhia aérea o piloto ainda passa por exames médicos e psicológicos, provas de conhecimentos gerais e de idiomas.

Quase sempre ele trabalha primeiro como co-piloto, ou seja, o parceiro de um piloto experiente. Ele voa por um tempo nessa função, passa por mais treinamentos e só então pode se tornar o comandante da aeronave.

CONSULTORIA:
CEZAR PAES PULSCHEN
(comandante chefe dos pilotos e diretor de operações da GOL Transportes Aéreos).



JEAN GALVÃO

LAR

Piloto automático

O piloto automático não é um robô-piloto, mas um mecanismo que mantém os equipamentos funcionando como o piloto quiser. Há vários tipos e os mais avançados precisam apenas receber as informações sobre os locais de partida e de destino e fazem quase tudo sozinhos, até a aterrissagem.

Voe também

Se quer saber como é a sensação de controlar um avião, divirta-se com os simuladores de vôo para computador e videogame que são bem realistas. Vale a pena decolar com jogos como Flight Simulator, pilotar aviões antigos ou até naves em games como os da série Star Wars.

Você sabia que...

- Em 1906, o brasileiro Alberto Santos Dumont fez o primeiro avião voar?
- O americano Charles Lindbergh foi o primeiro a cruzar o oceano Atlântico sozinho e sem escalas a bordo de um avião? Ele foi de Nova York a Paris em 1927.
- As cabines dos primeiros aviões eram abertas? Para agüentar o frio, os pilotos usavam casacões, óculos de proteção e capacetes que protegiam até as orelhas.
- Em algumas empresas, os pilotos fazem cursos de sobrevivência na selva? Eles aprendem a se localizar, achar alimentos e socorrer pessoas em perigo.

PASSATEMPO

Cadê?

Resposta na página 42.

Entre nesta loja, escolha seu doce preferido e procure as figuras em destaque.

FIDO NESTI

C e S e C H O C
Katio
mn
bolinhas
Choc
Pin
DOCES e CHOCOLATES

DESCUBRA ROCK

A turma dos animais de pedra vai ganhar aliados
Raros e transparentes, eles vão deixar a sua coleção ain

ROCK ANIMAL

O EXPLORADOR É VOCÊ.

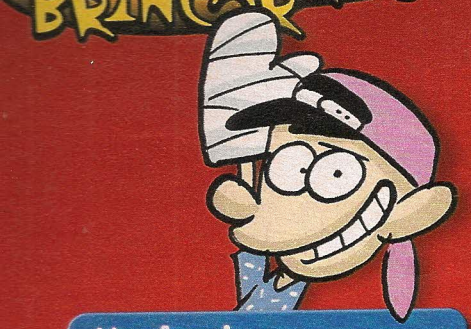
A partir da próxima semana, você pode encontrar o primeiro ROCKANIMAL CRISTAL. Não perca!

ANIMAL CRISTAL.
muito especiais: os novos ROCKANIMAL CRISTAL.
la mais poderosa. Encare o desafio e vá em busca do seu.
WG PROPAGANDA
Patrocínio:
SUCRILHOS
Kellogg's
As embalagens de SUCRILHOS Tradicional, Banana e Chocolate agora vêm com 21 cenários ROCKANIMAL.
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

PARA BRINCAR

É DE ME

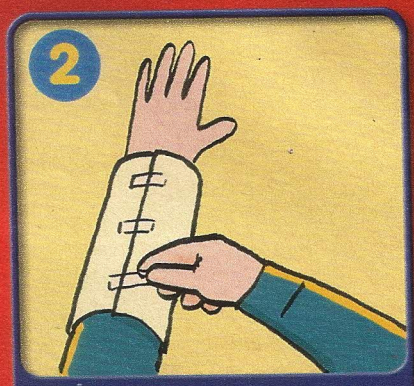
Prepare um gesso falso, decore



Você vai precisar de:

- cartolina
- tesoura
- fita adesiva
- jornais velhos
- vasilha
- cola branca
- água
- gaze ou papel higiênico
- pincel
- canetas hidrocor

Meça a largura e o comprimento do seu antebraço. Recorte um retângulo de cartolina um pouco maior.



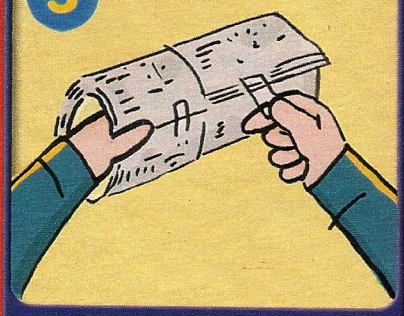
Passe a cartolina ao redor do braço e prenda com fita adesiva, sem apertar muito.

PRODUÇÃO E ESQUEMAS: CARLO GIOVANI
FOTOS: LEO FELTRAN
ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

NTIRINHA!

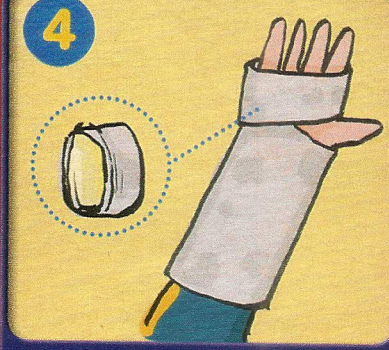
com desenhos legais e brinque com a turma.

3



Tire do braço e passe duas folhas de jornal ao redor da cartolina, prendendo também com fita adesiva.

4



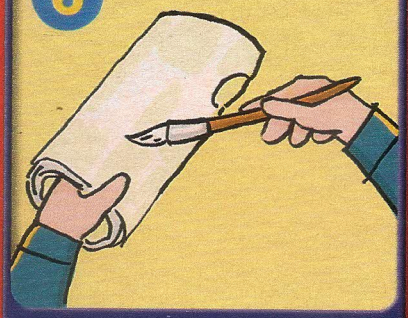
Faça uma tira pequena com cartolina para ser o apoio para seu dedo polegar, como mostra o esquema.

5

Prenda a tira com fita adesiva e depois passe jornal em volta também. Prenda uma parte na outra com fita adesiva.

Deixe o gesso secar durante dois dias. Depois, decore com desenhos de canetinhas hidrocor e também peça para a turma fazer assinaturas.

6



Em uma vasilha, misture duas colheres de cola com duas colheres de água. Espalhe sobre o jornal e vá colando pedaços de gaze ou de papel higiênico. Faça várias camadas até ficar grosso.

CONSULTORIA:
PROF. ANTONIO PIANTINO FERREIRA
(Faculdade de Medicina Veterinaria e Zootecnia da USP)

TÍMIDA E

Conheça a saracura, uma ave que adora viver perto da água.

Com pernas compridas e andar desajeitado, a saracura é uma ave sossegada, que vive entre as folhagens em brejos e beiras de rios. Ela só costuma sair do esconderijo no final da tarde, correndo, nadando ou voando baixo para procurar comida. E não precisa ir muito longe para achar delícias como frutas, insetos, pequenos peixes e vermes que recolhe com seu bico fino e comprido.

A maioria das espécies dessa ave tem penas marrons e esverdeadas, perfeitas para que ela fique camuflada no meio da vegetação. Algumas mais raras têm asas vermelhas e peito amarelo, mas também ficam bem escondidas.

A saracura nada muito bem, é capaz de voar por longas distâncias, mas a maior parte das vezes se locomove caminhando ou correndo.

KINO FOTO ARQUIVO

A ficha do bicho

Espécies no Brasil › 13.
Tamanho › 30 centímetros.
Onde vive › em toda a América do Sul e na América Central.

ENGRAÇADA

VIDA EM FAMÍLIA

As saracuras vivem em casais que se mantêm unidos por toda a vida.

Para conquistar uma namorada, o macho capricha na postura e canta alto, alternando sons graves e agudos bem estridentes.

Quando um casal se une, os dois reúnem folhas secas e fazem um ninho parecido com uma tigela arredondada. Juntando penas eles fazem um forro de plumas no fundo do ninho.

A fêmea bota quatro ovos pequenos, claros e cheios de pintinhas. Durante uns 16 dias, o pai e a mãe se revezam chocando. Como a família é grande, o casal também divide as tarefas na hora de cuidar dos bebês, trazendo comida e ensinando como voar.

Para manter o equilíbrio quando anda, a saracura põe a cabeça para a frente, deixa a cauda empinada e levanta bastante as pernas finas e compridas.

MILTON SHIHATA

SERÁ QUE VAI CHOVER?

Muita gente acredita que a saracura consegue prever a chuva. Dizem que se ela fica quietinha no final da tarde é porque o tempo vai ficar seco. Mas, quando ela sai das folhagens fazendo um som parecido com "um coco, um coco", vem água por aí. Não há comprovação científica, porém é possível que ela saia animada quando há umidade porque encontra comida com mais facilidade quando chove.

JEAN GALVÃO

ROCK ANIMAL

CONSULTORIA: KENITIRO SUGUIO
(professor de geologia da USP).

Depois de polidos, lapidados e trabalhados, os minerais mudam totalmente de aparência. Veja as fotos abaixo e tente descobrir no que cada pedra se transformou.

ANTES E DEPOIS

FÁBIO COLOMBINI

CORBIS / STOCK PHOTOS

SPL / STOCKPHOTOS

SPL / STOCKPHOTOS

DIAMANTE

A pedra mais valiosa do mundo é também o material mais duro que existe.

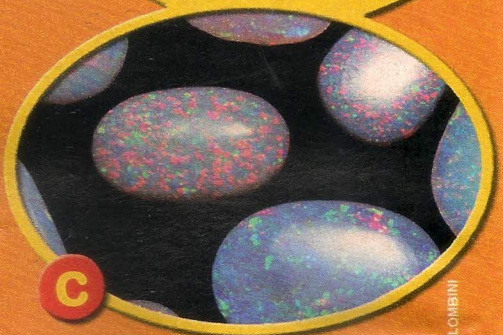
GETTYIMAGES

OPALA

Depois de cortada e polida, é usada em jóias e enfeites. Quando aquecida, pode mudar de cor.

MERCÚRIO

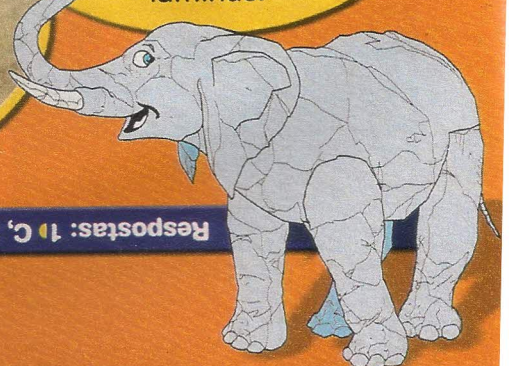
É um metal líquido, porém é retirado de um mineral duro, chamado cinábrio. Quando aquecido, o mercúrio se expande, por isso é usado em termômetros.



FÁBIO COLOMBINI

GRAFITA

Esse mineral é bem macio e pode ser cortado facilmente por lâminas.



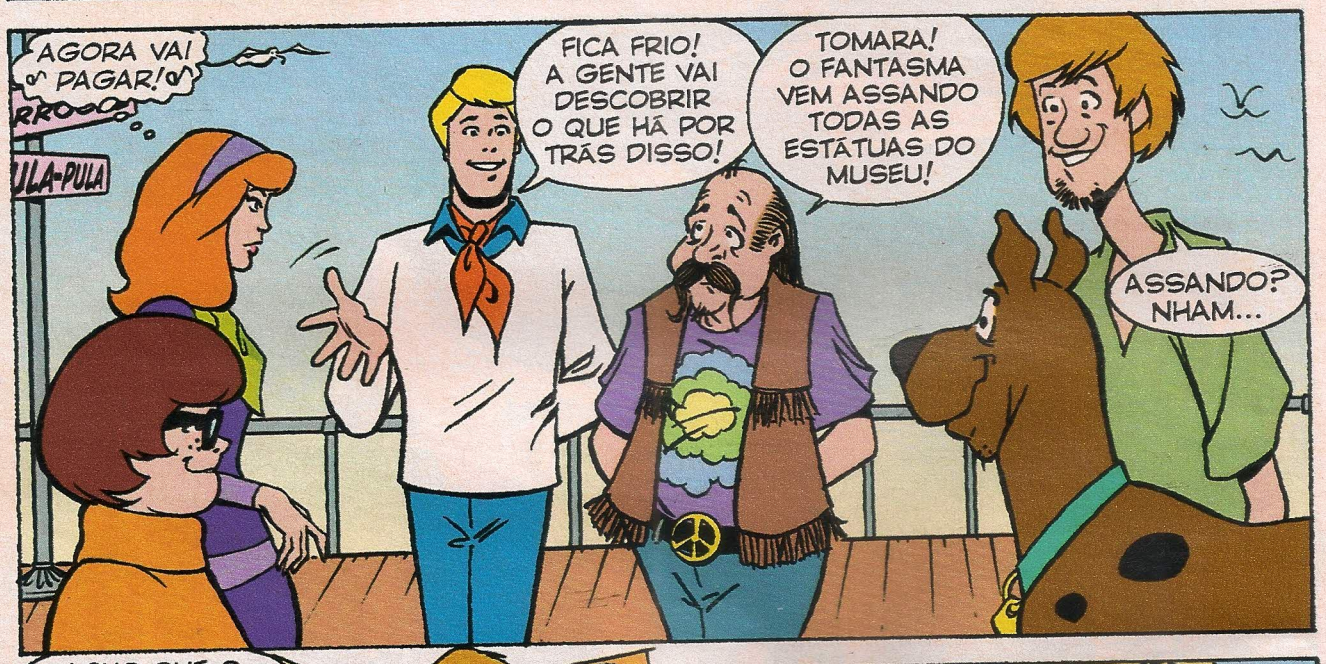
Respostas: 1) C, 2) A, 3) D, 4) B.

BARBARA SLATE ▸ texto
BOB SMITH ▸ desenhos
TRISH MULVIHILL ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução e adaptação

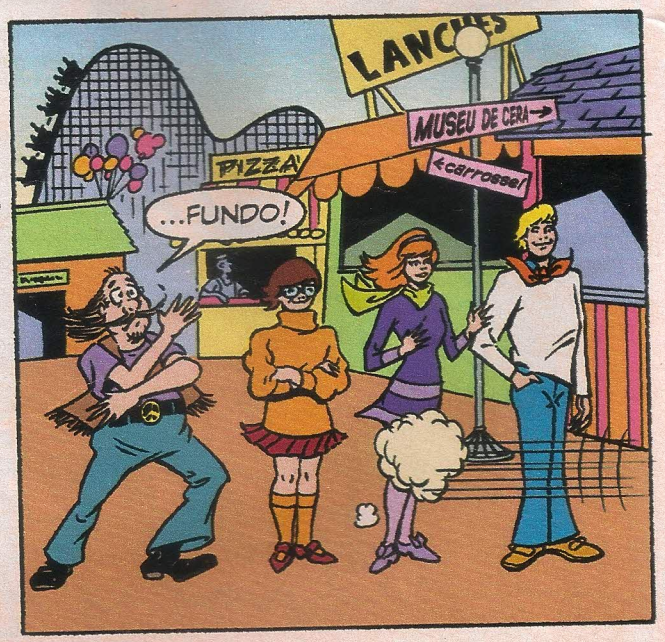
© SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(S02)

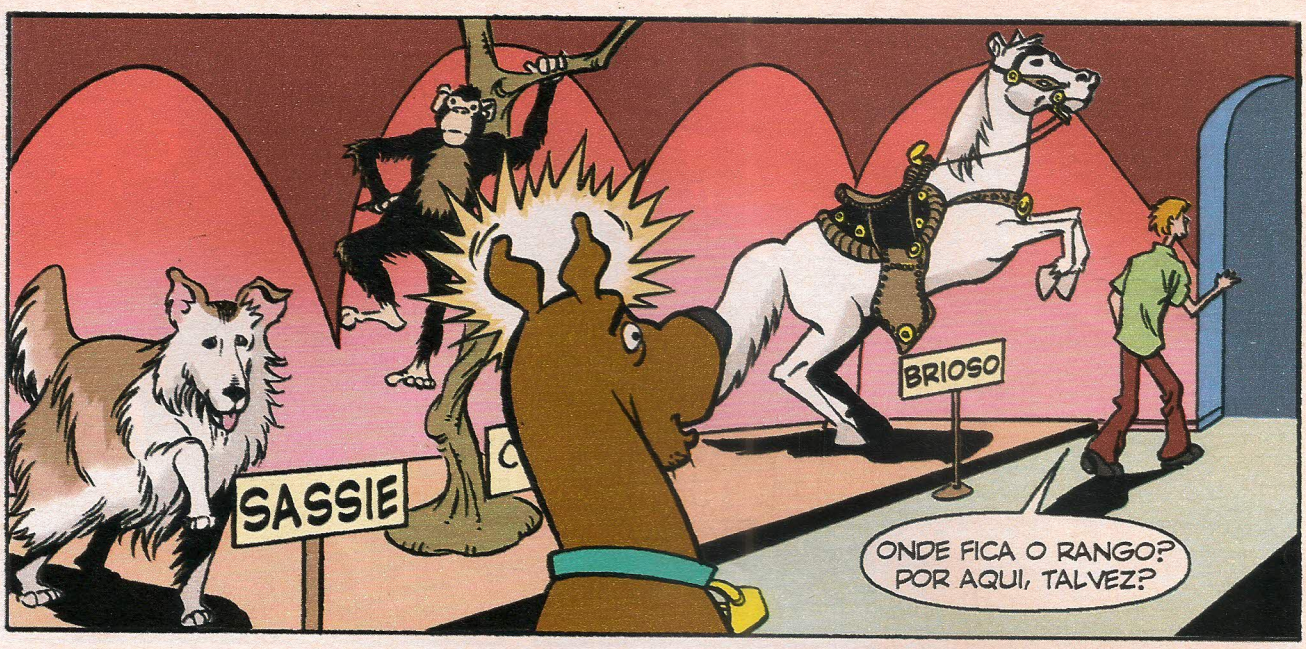
CARAMELO
EBRA-QUEIXO
EU VOU COBRAR! PODE ESPERAR!
O QUE FOI ISSO, TIO?
É A CHAMA FANTASMA!

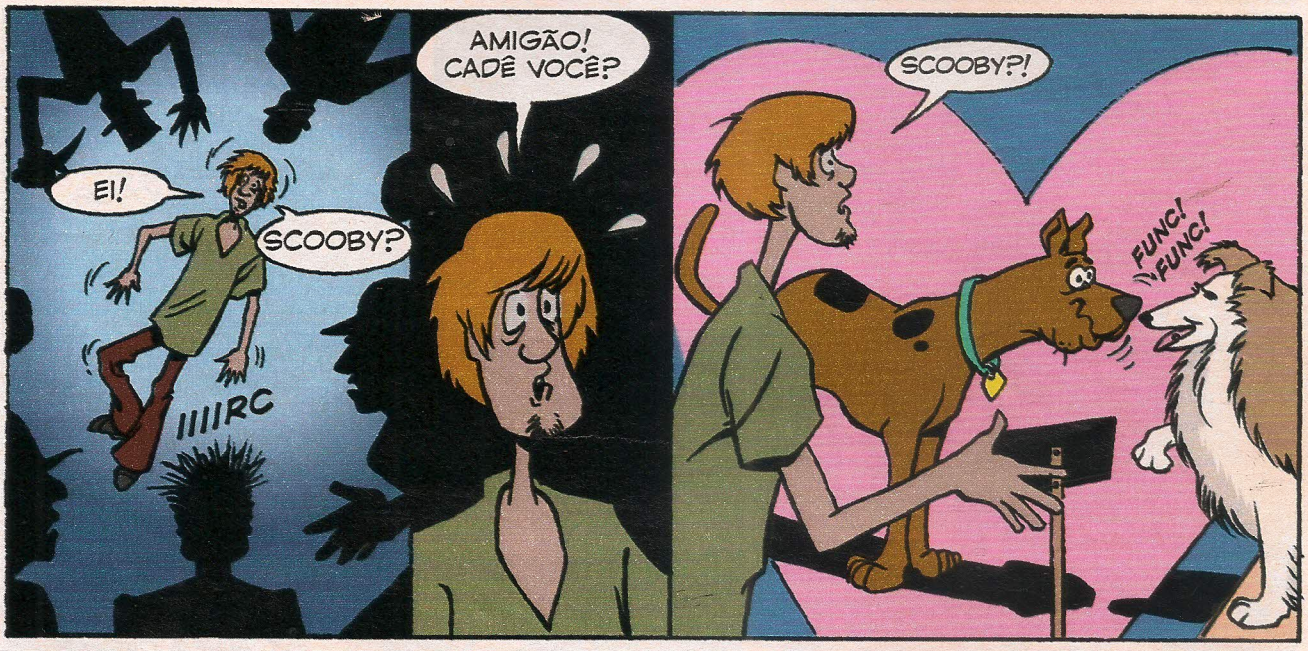
SE NÃO ME LIVRAR DELA, O MUSEU FECHA ANTES MESMO DE ABRIR!

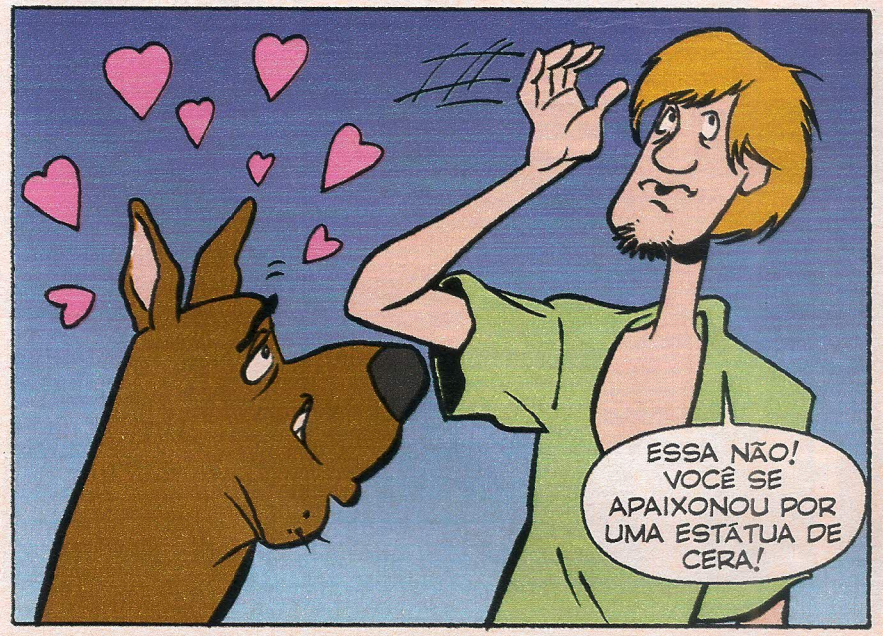

AGORA VAI PAGAR!
ULA-PULA
FICA FRIO! A GENTE VAI DESCOBRIR O QUE HÁ POR TRÁS DISSO!
TOMARA! O FANTASMA VEM ASSANDO TODAS AS ESTÁTUAS DO MUSEU!
ASSANDO? NHAM...

ACHO QUE O SCOOBY TÁ COM FOME!
CHLÉP!
PIPOCA
DOCE
HOT-DOGS
VAMOS ENTRAR! TENHO UNS SALGADINHOS LÁ NO...

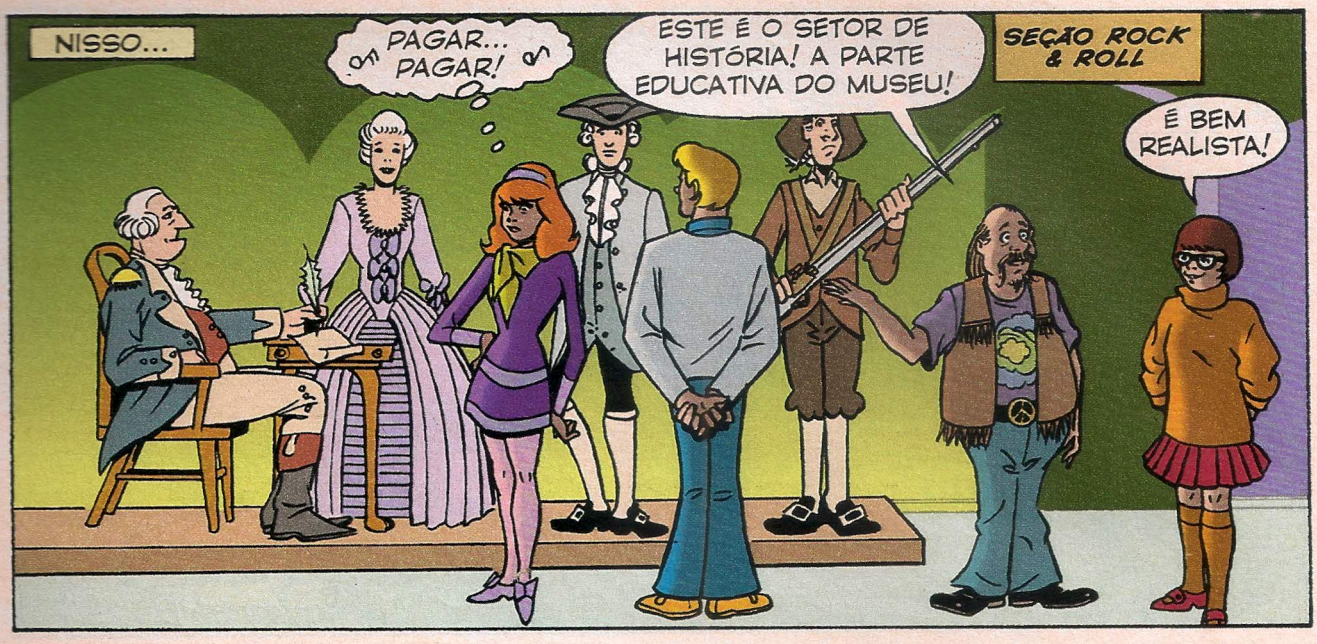

LANCHES
MUSEU DE CERA
PIZZA
4 carrossel
...FUNDO!


SASSIE
BRIOSO
ONDE FICA O RANGO? POR AQUI, TALVEZ?


EI!
SCOOBY?
IIIIRC
AMIGÃO! CADÊ VOCÊ?
SCOOBY?!
FUNC! FUNC!


ESSA NÃO! VOCÊ SE APAIXONOU POR UMA ESTÁTUA DE CERA!

É?


NISSO...
PAGAR... PAGAR!
ESTE É O SETOR DE HISTÓRIA! A PARTE EDUCATIVA DO MUSEU!
SEÇÃO ROCK & ROLL
É BEM REALISTA!

O QUE ACONTECEU AQUI?
O FANTASMA DERRETEU VÁRIAS FIGURAS DA SEÇÃO DE ROCK. NÃO SOBROU QUASE NADA!

ELE ATACA SÓ OS ROQUEIROS?
SIM! SÃO AS MELHORES ATRAÇÕES!
SOBRARAM SÓ OS ANIMAIS FAMOSOS...

FALANDO EM ANIMAIS FAMOSOS, OLHA ALI!
PASSOU A DESILUSÃO AMOROSA, SCOOBY?
PASSOU!

VALEU O PASSEIO, TIO!
LANCHONETE
VOCÊS PODEM ME AJUDAR?
AGORA VAI PAGAR!

EU E A DAPHNE VAMOS INVESTIGAR LÁ FORA!
VELMA, PROCURE PISTAS NO MUSEU COM O SALSICHA E O SCOOBY!

LOGO...
QUE LUZ É AQUELA?
LUZ? Q-QUE LUZ?
CERA?
PST! FINJAM QUE SÃO ESTÁTUAS!
VOCÊ VAI PAGAR!
A CHAMA!
FUJA, SCOOBY!
IAAAUU!
UAU! QUANTA COISA LEGAL!
O TIO DO FRED DEVE MONTAR AS ESCULTURAS AQUI!
EU SABIA QUE TINHA OUVIDO A VOZ DE VOCÊS!
ALGUÉM QUER MUDAR O PENTEADO?

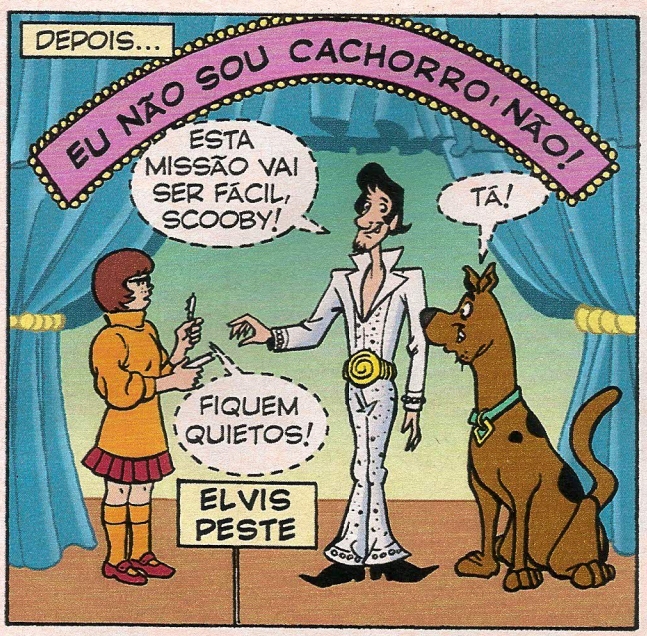
EI! É VERDADE QUE DUAS CABEÇAS PENSAM MELHOR QUE UMA?
NÃO NO SEU CASO, SALSICHA! HUM... ONDE ANDARÁ A CHAMA FANTASMA?

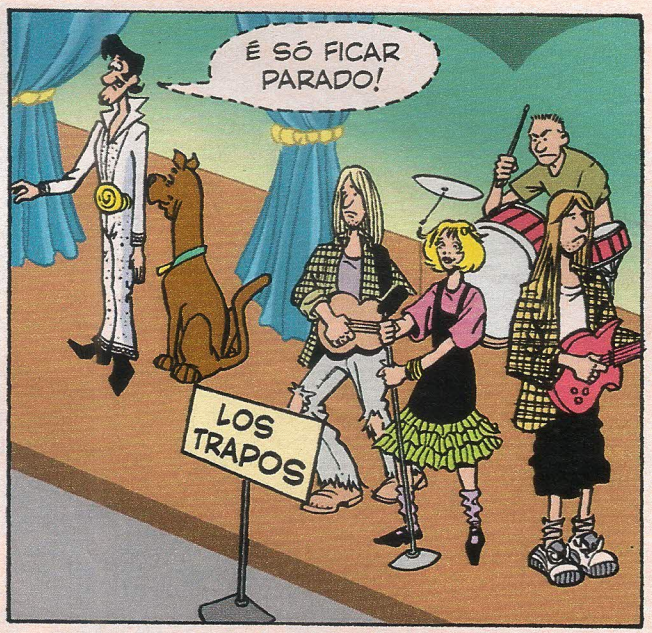
E O TIO PEREIRA? ELE SUMIU HÁ UM TEMPÃO!
PAGAR... PAGAR...

JÁ SEI!
A LETRA DA MÚSICA MUDOU! O FANTASMA CANTA "PAGAR", MAS NO CD DO GRUPO LOS TRAPOS ESTÁ GRAVADO "DANÇAR"!
PLEC!

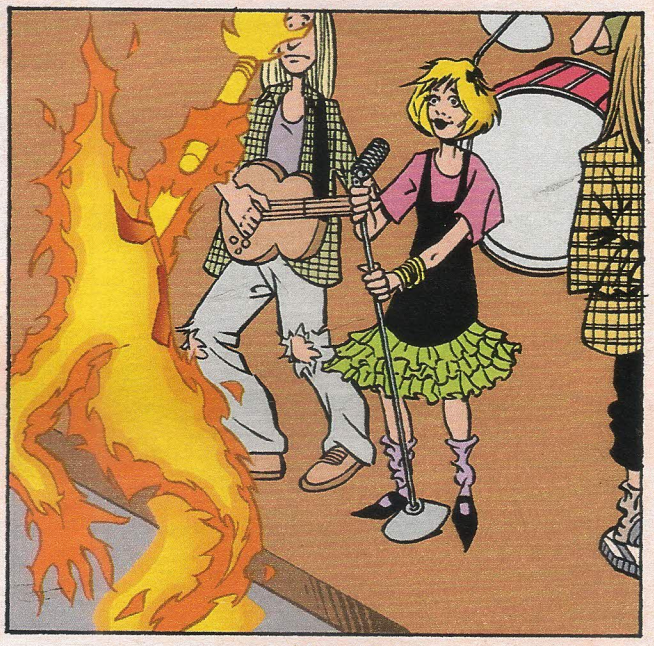
ESTA CABEÇA DE CERA TEM A CARA DA LISA DESAFINO, VOCALISTA DA BANDA!

TIVE UMA IDÉIA! O QUE ACHAM DE CRIAR UMA ARMADILHA MUSICAL?


DEPOIS...
EU NÃO SOU CACHORRO, NÃO!
ESTA MISSÃO VAI SER FÁCIL, SCOOBY!
TÁ!
FIQUEM QUIETOS!
ELVIS PESTE


É SÓ FICAR PARADO!
LOS TRAPOS

OH-OH! SUJOU!
EU NÃO!
CHH!
QUEM MANDOU ME LARGAR?
AGORA VAI DANÇAR!
ELVIS PESTE
LOS TRAPOS



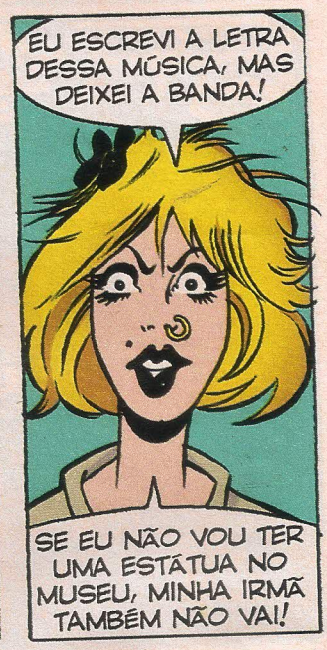
AGORA VAI DANÇAR!

VAI PAGAR!
PAGAR!

PAGAR! PAGAR!
SSSSST!
NÃÃÃOO!

VAMOS VER QUEM ESTÁ POR TRÁS DA MÁSCARA.

EU SOU A MILA DESAFINO, IRMÃ GÊMEA DA LISA!
CARA DE UMA, FOCINHO DA OUTRA!


EU ESCREVI A LETRA DESSA MÚSICA, MAS DEIXEI A BANDA!
SE EU NÃO VOU TER UMA ESTÁTUA NO MUSEU, MINHA IRMÃ TAMBÉM NÃO VAI!

QUEM CHAMOU ESSES INTROMETIDOS? GRUNF!
GRAÇAS A VOCÊS, POSSO RECONSTRUIR A ALA DO ROCK E ABRIR O MUSEU!

SE PRECISAR DE OUTRA MÃOZINHA, É SÓ FALAR!
FIM

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

CESAR CAVELAGNA

Participe mandando a sua piada para:

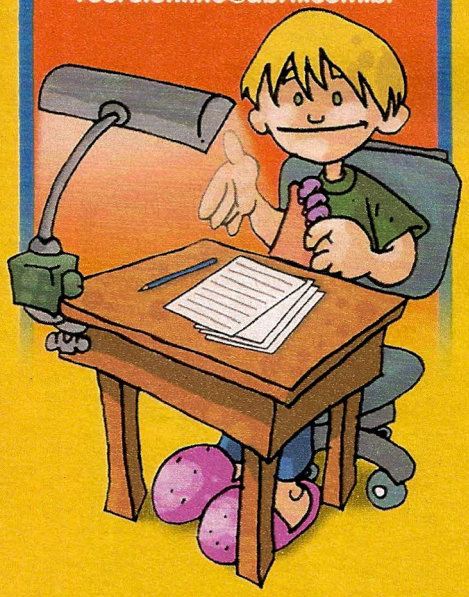
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

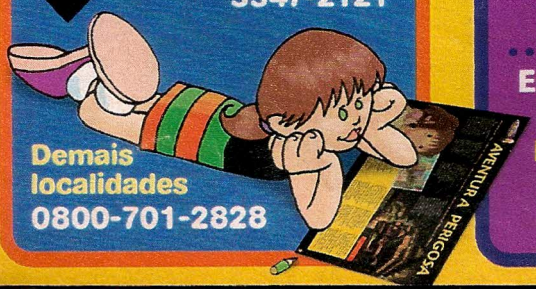
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121



Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Por que um pássaro não briga com outro pássaro?
Porque ele tem pena.
Bruno de Araújo Cavalcante
Rio de Janeiro – RJ

Quem vive nos imitando, mas a gente nunca reclama?
O espelho.
Ana Carolina Branco, 10 anos
Belém – PA

O que é um pontinho marrom no meio da floresta?
Uma *brown*boleta (borboleta).
Jéssica, 10 anos
Rio de Janeiro – RJ

O que é um pontinho preto com uma espada na mão em cima de um cavalo?
Um bezorro (besouro).
Marcel Sparatto, 10 anos
São Paulo – SP

O que é baixinho, gordinho, rico e não pode sair para comprar o seu docinho?
O cofrinho.
Joana Moutinho, 8 anos
Vitória – ES

Qual o nome das moscas que andam de avião?
Aeromoscas (aeromoças).
Rúbia Bôdas
Rio de Janeiro – RJ

Qual a semelhança entre a carta e o cavalo?
Os dois são selados para viajar.
Wellinton Ferreira
Apucarana – PR

Em que lugar o vampiro planta suas flores?
Nos vasos sanguíneos.
Silvana Gruppelli
Pelotas – RS

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Editorial Adjunto: Laurentino Gomes
Diretora de Projetos: Ruth de Aquino
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Marcio Caparica e Sandra Crivellaro
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro e Emerson Cestaroli
Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira e Karin Bernardo
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Andrea Naliato (designer), Eduardo Peracio (revisão), Felipe Azevedo (games) Raquel Paulino

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PROCESSOS Diretor:** Gilsón Del Carlo **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **ABRIL EDUCAÇÃO Diretor:** Eliseu Urban **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Férix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paoer Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 176, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito a devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar. CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | CIPP | ANER

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

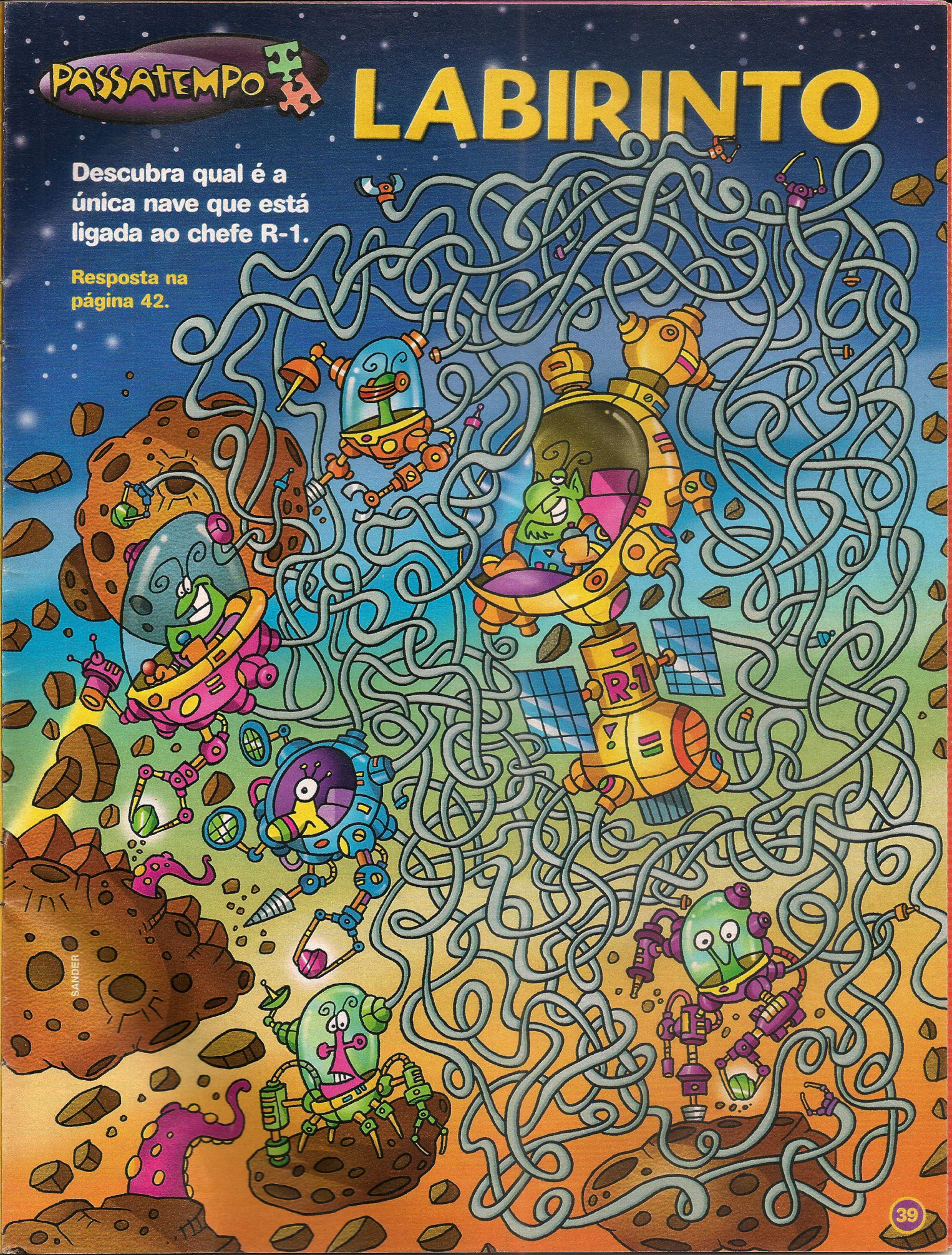
www.abril.com.br

PASSATEMPO

LABIRINTO

Descubra qual é a única nave que está ligada ao chefe R-1.

Resposta na página 42.



CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Estes são os irmãos Camila, Gustavo, de 6 anos, e Amanda, de 7 anos.
PORTO ALEGRE – RS

Vocês poderiam falar de natação na seção *Esportes*?
ISADORA E GABRIEL RIBEIRO
SÃO BENTO DO SAPUCAÍ – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

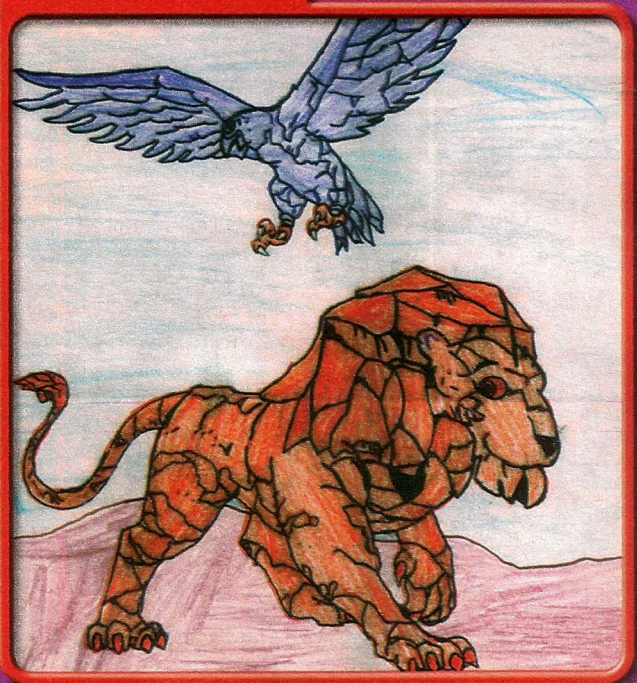
Olá!
Por que vocês não fazem uma matéria para quem gosta de Monstros de Duelo? Curti muito a RECREIO do Jackie Chan!
Leonardo, 11 anos
GUARULHOS – SP

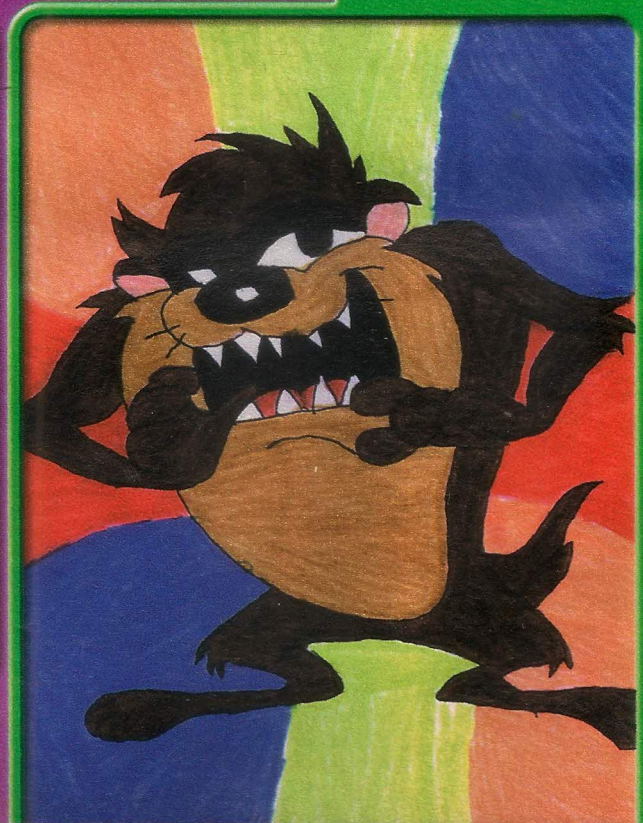
Oi, pessoal!
Acho o Bob Esponja o máximo e gostaria que vocês falassem mais sobre ele.
Bianca, 10 anos

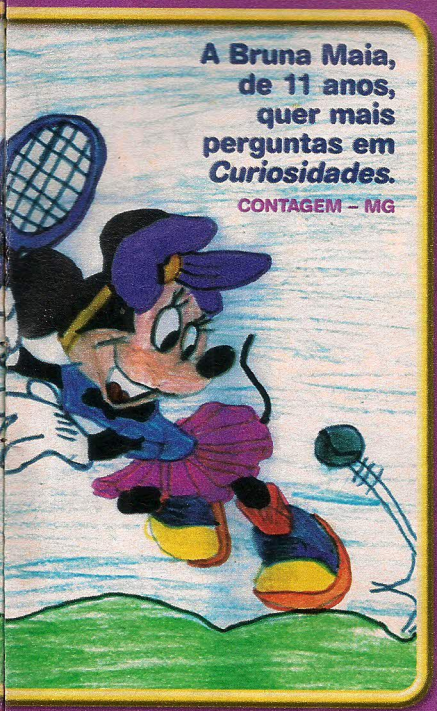
O Thiago Luiz está adorando colecionar os ROCKANIMAL!
RIO DE JANEIRO – RJ

Os ROCKANIMAL foram feitos pelo Felipe Cordeiro.
PARANAGUÁ – PR

O Lucas, de 12 anos, e a Laura, de 9 anos, desenharam o Taz.
VALINHOS – SP





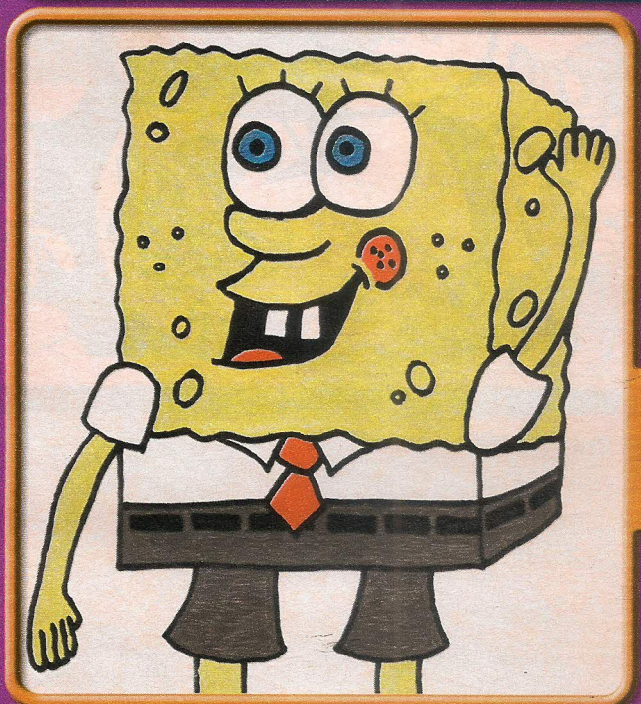


A Bruna Maia, de 11 anos, quer mais perguntas em *Curiosidades*.

CONTAGEM – MG

O Bernardo e o Arthur fazem tudo o que sai no *Fazendo Arte*.

VILA VELHA – ES



Oi, pessoal! Falem sempre sobre o Harry Potter!

OTÁVIO A. RODRIGUES

XANGRILÁ – RS

A Karina de Melo é fã de Bob Esponja e de Harry Potter.

RECIFE – PE

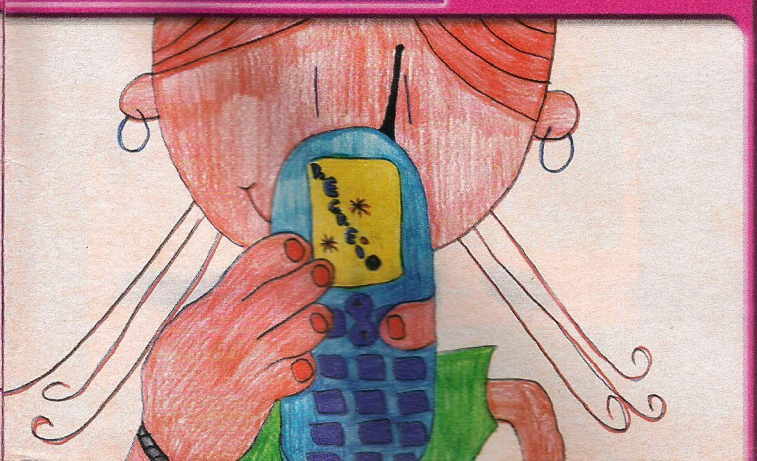
Que tal uma matéria sobre Fernando de Noronha e Abrolhos?

BIANCA E SABRINA

GUARULHOS – SP

A Cristina Carbajo, de 10 anos, mandou este desenho.

SÃO PAULO – SP



Esta é a Esther dos Santos, de 7 anos.

FORTALEZA – CE

tirinhas!

Animatiras

© Editora Abril S.A.

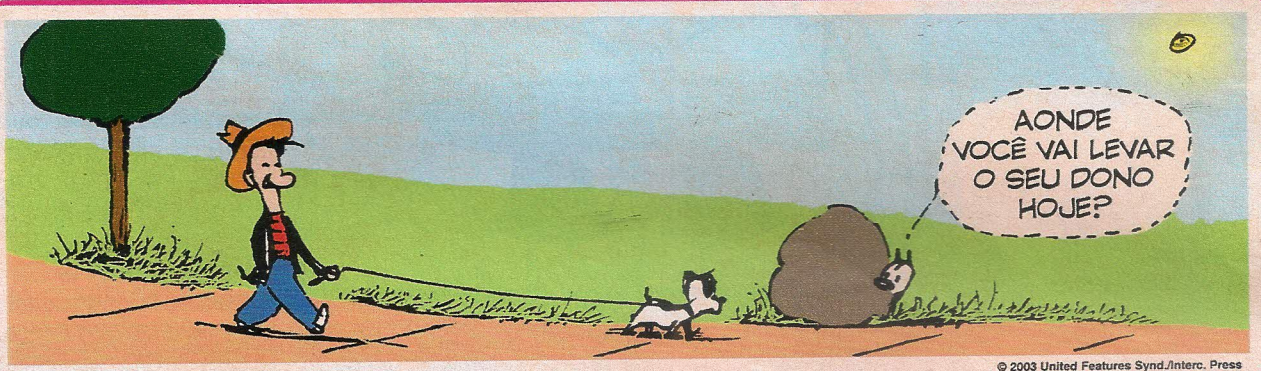
por Jean Galvão

Mamãe Ganso

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

Aumiau



© 2003 United Features Synd./Interc. Press

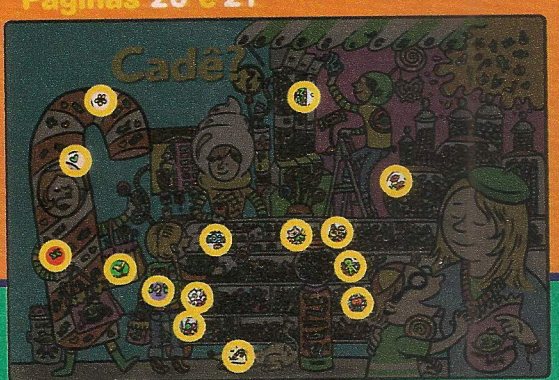
por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 16

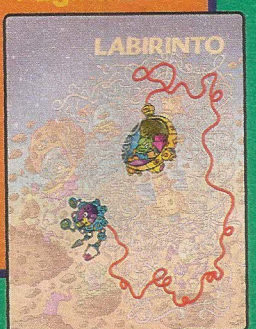
A ▸ CALAFRIO
B ▸ ARREPIO
C ▸ ASSOMBRILDO
D ▸ SUSTOVALDO
E ▸ ETÉREO

Páginas 20 e 21



Página 37

Página 39



Tem RECREIO na rede!

RECREIO ONLINE

Esta semana:

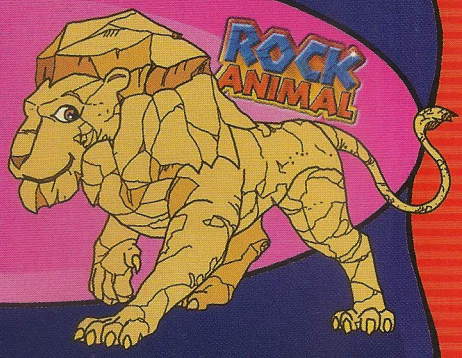
ARTE COM GIZ
Entre no site e imprima desenhos para colorir com giz.

PALAVRAS ESCONDIDAS
Nuvem, neblina, cerração... Brinque de encontrar as palavras e saiba as diferenças entre esses fenômenos.

PARA OUVIR
Na seção Bichos, ouça a saracura apitar e descubra mais curiosidades sobre essa ave.

ERA UMA VEZ...
...um menino que queria ser jogador de futebol profissional... Participe dessa história no Conte um Conto!

ENQUETE ROCKANIMAL
Vote no seu bicho de pedra preferido e no mais assustador Guardião do Mal.



e mais...

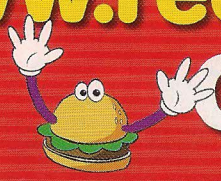
Jogos

Brincadeiras

Piadas

Testes

www.recreionline.com.br



O seu site!

Kellogg's

Leo Burnett

Sucrilhos® Kellogg's®.
Desperte o tigre em você.

www.sucrilhos.com.br

Sucrilhos® Kellogg's® é energia para vencer nos esportes, nas brincadeiras e na escola. Só Sucrilhos® Kellogg's® vem turbinado de sabor: Tradicional, Banana e Chocolate. E aí? Ficou com água na boca ou com sede de energia? Então, experimente e faça parte desse time.